

コンテンツ文化におけるホスピタリティの重要性 経済学とコンテンツ文化（コンテンツ文化史） の邂逅

著者	牧 和生
雑誌名	九州国際大学国際・経済論集
号	5
ページ	121-140
発行年	2020-03
URL	http://id.nii.ac.jp/1265/00000712/

〈論文〉

コンテンツ文化におけるホスピタリティの重要性 —経済学とコンテンツ文化(コンテンツ文化史)の邂逅—

牧 和 生*

要 旨

趣味や娯楽が無限のように提供され価値観が多様化した現代社会において、われわれが社会における人々と良好な関係を構築するためには、自己と異なる他者の価値観をどのようにすれば許容できるのかが重要になる。本論文ではコンテンツ文化の視点から、異なる価値観を許容するホスピタリティの本質に、ニューロ・エコノミクスの視点から迫るものである。

キーワード：ホスピタリティ、多文化共生、アイデンティティ、コンテンツ文化、限定合理性

1 はじめに

近年、経済学研究における脳科学的アプローチが注目されている。これらの研究は主に、経済的な意思決定を行う際に脳がどのように活性化するのかについて議論が行われている。一般的に、このような実験では金銭的なインセンティブがタスクに取り入れられている。しかし、現実社会では金銭的なインセンティブが伴わない意思決定をわれわれは行うことがある。学問的な発展のためには、利他的とも取れる非金銭的インセンティブによる行動の意味を考えていく必要がある。

* まきかずお、九州国際大学現代ビジネス学部、maki@cb.kiu.ac.jp

本論文では、コンテンツを用いたニューロ・エコノミクス（神経経済学あるいは脳科学的経済学）を出発点として、多様化する価値観が交錯するコンテンツ文化をテーマに議論を展開する。そして、議論から得られた知見をもとに、さまざまな価値観を持つ人々が共存・共栄できる社会の実現可能性も展望したい。

2 脳科学的経済学の現状

経済理論どおりに、われわれは現実社会で行動しているのであろうか。この問いは、経済学を勉強すれば比較的早く生じるものである。ミクロ経済学は、合理的で効率性を重視し、さまざまな制約条件のもとで自己の効用（企業であれば利潤）を最大にするために利己的に振る舞うことが前提になっている。このように、筆者が誤解を恐れずにミクロ経済学のエッセンスを説明したところで、この経済理論どおりに日々の生活を送っている者はまずいないであろう。これでは、経済学は机上の空論となってしまう可能性がある。中込は、これまでの利己的で数学的なモデルを築いてきたミクロ経済学やその基礎になっている新古典派経済学を「参照点」とすべきであると指摘する（中込，2008）。

そもそも、われわれは経済学が想定する人間像（合理的個人）とは大きくかけ離れた存在である。最も異なる点は人間に備わっている感情の存在であり、限定合理的な意思決定をすることであると中込は指摘する（中込，2008）。限定合理（限定合理性）とは、合理的な部分と非合理的な部分を併せ持っているということである。言い換えれば、理性と感情を持ち合わせた存在であるといえる。さらに、感情やその時々、社会的文脈の中から、さまざまな方法を用いて意思決定が行われていることを行動経済学は明らかにしたのである¹。

また、異なるアプローチでは人間の深い心理に迫る経済的な実験が行われている。これまでの経済実験では、アンケートや教室における簡単な取引実験などが多数行われてきた。最近では、脳科学的なアプローチを用いて、経済的

な意思決定の仕組みを明らかにしようという研究も行われている。経済的な意思決定において脳の活性化する部位を特定することで、意思決定の真意に迫るというものである。河野らはさまざまな経済実験を紹介しているが、取り上げられている実験の多くがタスク内に金銭的なインセンティブが取り入れられているものである(河野・西條編, 2007)。筆者はこの点に大きな問題が潜んでいると考える。第一に、われわれは常に金銭的な報酬を最重要なものとして考え行動しているであろうか。例えば、他者との関係性を構築する際に金銭的なメリットを重視するであろうか。もちろん、その時に自身が置かれている状況においてはそのように行動することもありうる。しかし、金銭を伴わないあるいは金銭を第一に考えない行動にも意味があるのではないだろうか。筆者はすでに、この点に注目し実験と検討を行った。本論文では、この以前行った実験結果とその含意をコンテンツ文化という点から再検討することにする。

他者との関係性を考える上で、重要な課題となるのが多様な価値観をどのように捉えるかである。現実社会においては他者に対する無意識的な偏見や、アイデンティティの問題が立ちはだかる²。この問題を解決するための概念が「ホスピタリティ」である。筆者らは、「敵ではない他者を受け入れようとする」ホスピタリティの経済学的意義を明らかにし、その優位性を見出した(牧・藤森・中込, 2013; 牧, 2014)。それは、経済学が採用する帰結主義的アプローチを痛烈に批判したものである。経済学は「終わりよければすべてよし」のように、行動の結果を重視する学問である。したがって、経済主体の行動に至るプロセスは問題とはならない。筆者は、プロセスを重視しようとしまいと経済主体の行動は変わらないということを述べた。しかし、その行動の過程を観察することで経済主体の心理に深く迫ることができ、その点にこそ意味があることを主張したのである(牧, 2014)。

また、岡本らなどのコンテンツツーリズム研究などを見れば、さまざまな学問分野が横のつながりを持って研究が行われていることが分かる(岡本編, 2019)。その点でも、経済学はパラダイム・シフトをせざるを得ないのであ

る。また、コンテンツというテーマを扱うことにも意味がある。

経済学では、コンテンツを公共財や情報財などであると考え、効率的な生産と供給および利潤獲得の仕組みを議論することが多かったように思われる。しかし、経済学がわれわれ人間の経済活動を研究する「人間学」に向かって進んでいくならば、コンテンツが生み出す他者との関係性（相互関係性）に着目し、そのインプリケーションをもとに経済学を立て直していかなくてはならない。さらに消費だけではなく、消費のその先も議論をしていく必要がある。近年の経済学では、心理学、社会学、経営学をはじめ脳科学的なアプローチも取り入れ、これまでの経済学では説明ができなかった、あるいは議論されてこなかった重要な問題にも取り組まれるようになってきている。その問題とは、他者との相互関係性と共感についてである。筆者らはこの点に着目し、次の実験をデザインした³。

3 実験のねらいとタスクデザインおよび分析方法

3.1 実験のねらい

実験における筆者の目的は、ハイカルチャーとサブカルチャーの対比を脳科学的に示すことであった（牧・藤森・中込, 2013；牧, 2016）。池上らは、一部のサブカルチャーにおける成果物に含まれる創造性を認めながらも、経済学（文化経済学）の研究対象として相応しくないと指摘する（池上・植木・福原編, 1998）。これは、創造性の有無ではなく異なる視点からサブカルチャーの可能性を指摘する必要があることを意味する。さらに、多様な価値観を受け止める「ホスピタリティ」の要素も実験に取り入れたい。他者から自己の価値観が認められたことによって、その後の意思決定に大きな影響を与えるはずだからである。筆者はこの問題意識を、脳科学的実験によって確認したかったのである。

3.2 タスクデザイン

本実験は、前述のとおりさまざまな意味をタスクに含ませていなくてはならない。まずは、他者への共感をタスクに組み込むことである。次に、コンテンツ文化の要素もタスクに取り入れてなくてはならない。この要素によって、これまで経済学(たとえば文化経済学)では意味がないと思われていたサブカルチャーが持つ意味に迫ることができる。さらに、被験者の意思決定におけるプロセスも議論できるタスクをデザインしなくてはならない。筆者をはじめとする共同研究チームは、上述の要件を満たすように次のタスクを用意した。

- ① 被験者には、10秒間脳を落ち着かせるために黒い画面の中央に配置された白色の+ (プラス) の文字を見もらう。
 - ② ハイカルチャーの例として、ゴッホの絵を10秒間鑑賞してもらう。次に心の中で鑑賞した絵の良さを考えてもらう。問題の指示文は7秒間提示され、その後画像が表示される。
 - ③ 他者から、②で考えた作品の感想が素晴らしかったという評価がなされる。その感想をインターネット上に発信するか尋ねられる(10秒間考えてもらう)。
 - ④ 情報を発信するかどうかの意思決定をしてもらう。情報発信した場合は、確率1/2でさらに他者から共感された、あるいはされなかったという結果が表示される(情報発信しなかった場合は、結果は表示されない)。結果の表示時間は5秒間である。
- ②に戻り3回この実験を繰り返す。なお3回の試行で画像は異なるものが表示される。ただし、表示される画像は統一性を持たせてある。

これが統制群(ハイカルチャー、タスクA)である。実験群(サブカルチャー、タスクB)は、②の一部に変更を加えたものになっている。具体的には、表示される画像がゴッホから被験者が好むサブカルチャーの画像に変更されている。こ

の画像の選択は、実験者である筆者が実験前に被験者で行った会話の中からヒントを得ている。なお、実験の都合上、被験者に実験の内容を悟られると困るので、会話の流れには十分に注意をした。また、実験後には被験者に簡単なインタビュー調査も合わせて実施した。統制群、実験群ともに、②で被験者が真剣に画像を鑑賞しないと正しいデータが得られないので、②で考えた内容を実験後にアンケート用紙に記入してもらうことも事前に伝えている。

3.3 実験機器

本実験ではSpectratech社製、OEG-SpO₂を使用した。これは、光トポグラフィ（fNIRS：機能的近赤外脳機能計測法）と呼ばれる装置である。OEG-SpO₂は前頭葉（われわれの額部分）の計測に特化した機器である。ニューロ・エコノミクスの実験では、fMRI（機能的磁気共鳴機能画像法）が用いられている。fMRIは高い分析力を持つ一方で、被験者が強いストレスに晒されること、長時間の実験ができないなどの制約がある。このOEG-SpO₂は計測箇所が限定されるものの、12個のセンサー（計測箇所は16箇所）が付いたバンドを額に装着するだけであるため、被験者の実験に掛かるストレスを軽減できる。さら



出所：筆者撮影

図1 実験に使用した Spectratech OEG-SpO₂

に、データを0.081秒に1データをサンプリングするため、短い時間で十分なデータを採取することができるというメリットがある。

3.4 被験者および注意事項

被験者は、筆者の前任校である青山学院大学の学生(男性、6名、22歳 - 26歳、平均22.4歳、右利き、健康状態良好)であった。なお、何かしらのサブカルチャーに日常的に触れている被験者に協力をお願いした。被験者には、本実験が実験の主催校である青山学院大学の倫理審査委員会が定めた規定に沿って行われること、個人情報の保護の徹底と被験者の自由意思によって実験が行われることを確認した。なお、被験者には実験の2時間前よりカフェインや食べ物の摂取を避けるようお願いをしている。

3.5 データの分析方法

OEG-SpO₂は3種類の脳血流の濃度長変化(オキシ・ヘモグロビン、デオキシ・ヘモグロビン、オキシ・ヘモグロビンとデオキシ・ヘモグロビンの総和)を計測することができるが、今回データの分析に使用したのはオキシ・ヘモグロビンの濃度長変化である。理由は、物事を考えるときわれわれは脳を積極的に使うが、その場合にはオキシ・ヘモグロビンが必要になる。酸素を持った血液であるオキシ・ヘモグロビンの濃度長が変化することで、脳が活性化したと考えられるからである⁴。

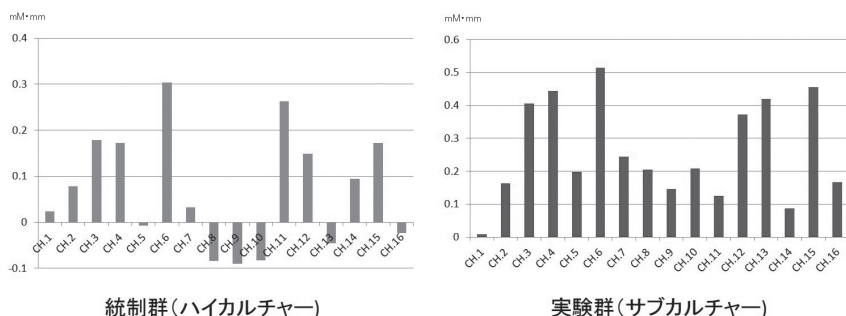
データ分析に当たって、まず被験者6人分の計測データを加算平均する。次に、3回繰り返した実験の中で2回目と3回目の試行からオキシ・ヘモグロビンのデータをランダムサンプリングする(計40データを採取)。1回目の試行は、被験者が緊張などで正確に計測できていない可能性があるので除外する。ランダムサンプリングしたデータを統制群、実験群ともに用意する。統制群と実験群からそれぞれ無作為抽出した40データの平均値を求め、t検定を行った。

なお、データをサンプリングする箇所は、③の「情報(自身のアイディア)を

発信するかどうか考えてもらう」という部分（10秒間×2試行分）である。意思決定のプロセスが異なるかどうかを検討するには、意思決定が行われる1つ前の画面が提示されている区間を分析することが望ましいと考えたからである。

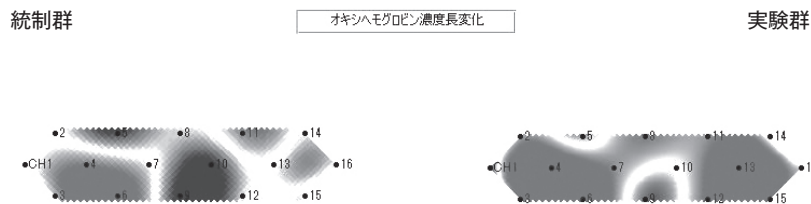
3.6 実験結果

統制群と実験群におけるサンプリングしたデータの平均値の差は、統計的に有意であった（ $p < 0.05$ ）。この有意差は、計測箇所の16チャンネルすべてにおいて確認された。



出所：筆者作成

図2 サンプリングしたオキシ・ヘモグロビンの濃度長変化の平均値の差



出所：筆者作成

図3 統制群と実験群におけるサンプリングしたオキシ・ヘモグロビンデータの典型的な差

採取したデータの平均値の大小関係は、一部のチャンネルを除いて実験群が高くなった。また、被験者はタスクを区別することなく、積極的に情報を発信するという傾向が見られた。

4 実験結果の解釈とその含意

実験の結果、被験者にこだわりのあるサブカルチャーの方が情報を発信するかどうか考える際に、前頭葉が活性化していることが明らかになった。特に、前頭葉の下側(前頭葉眼窩部、CH.5、CH.9、CH.12、CH.15付近)の活性化が特徴的である。この部位は、他者の行為や行動の意図や文脈判断に重要な働きをすると考えられている。そもそも、前頭葉は理性と感情を司る部位である⁵。また、開らによると、前頭葉眼窩部は共感や他者との相互関係を構築する際になくてはならない「ソーシャル・ブレインネットワーク」の1つであるという(開・長谷川編, 2009)。実験の結果、被験者は自身がこだわりのサブカルチャー(多くは、アニメやマンガ、ギャンブルなど)がサプライズとして実験中に提示されることで、実験者の意図を読み取ろうとしたことが示唆される。また実験では、画像の良いところを考えるという指示しかされていない。実験群では、計測開始前の他愛もない会話の中からヒントを得ることで、被験者が好むと思われる画像に変更しただけである。その結果、共感が生まれ、相互関係構築のきっかけが生まれたのである。

この実験タスクは、作成に手間が掛かるものである。6人の被験者であれば、18種類(6人×3種類ずつ)の画像を探し、タスクに組み込まなくてはならないからである。しかし、得られた効果は大きなものであった。被験者は実験者の意図を推測し、画像提示の意図と画像の良いところを同時に探したのである。実験後のインタビューでは、すべての被験者が実験者の意図を正確に理解した上で、画像の良いところを探したと回答した。この実験において、重要な意味を持つのが他者の価値観に対する共感である。実験群において、他者から

の自己の価値観の尊重が大きく影響したと考えられる。この尊重の概念が、ホスピタリティである。岡本は、コンテンツツーリズムが現代社会に問いかける意味を詳細に述べている（岡本，2013）。特に、近年目まぐるしく生み出されているアニメ聖地において、一部の地域がファンとの良好な関係を構築できた背景には、ホスピタリティが存在したと思われる。このホスピタリティは、おもてなしではなく、他者理解としての意味と側面が強い。他者の価値観に理解を示し、他者のために行動をとることが重要だからである。この実験においては、多様な価値観を実験者が理解しようとしたことが、前頭葉眼窩部の活性化につながったと示唆される。

現実社会では、他者と自己の価値観が同じであれば共感を示し、意気投合することがある。一方で、異質な価値観を避けることもしばしばある。しかし、異質な価値観があることで、自己の価値観を洗練させることも時に可能である。コンテンツは特に趣味、嗜好が細分化され色濃く表出されるものである。多様な価値観を理解しようとすることで、他者との良好な関係性が生み出される。被験者は、自分自身のために提示された画像を鑑賞することで、高い満足感を得たと回答した。これこそ、社会脳（ソーシャル・ブレイン）の一部である前頭葉眼窩部の活性化による、人間の優れた能力を発揮した結果といえるのである。

5 おわりに

本実験では、統制群も実験群も被験者は積極的に情報発信したため、ハイカルチャーであろうとサブカルチャーであろうと、こだわりの有無によって被験者の意思決定を変えることはできなかった。予想では、被験者が日常的に触れているサブカルチャーの方が積極的な情報発信を行うと考えていたため、大きな誤算であった。しかし、意思決定のプロセスを分析すれば、統制群と実験群の結果は明確な違いがあった。実験群において観察された、前頭葉眼窩部の高

い活性化である。この結果から、被験者が実験の意図などを深く理解しようとしたことが示唆された。これが、先に述べた経済学における帰結主義であれば見えてこない結論である。

この実験では、被験者の文化の享受能力などの議論は行っていない。また、実験はシンプルにデザインしなくてはならないため、不十分な箇所は多く存在するといわざるを得ない。

しかし、コンテンツ文化史の研究にとっても、このような実験アプローチは興味深いテーマであるといえる。長期的にファンから愛されているコンテンツと、すぐに忘れ去られてしまうコンテンツの違いを脳科学的に分析してみても面白いかもしれない。さらに、一部のファンが強烈に愛してやまないコンテンツと、長期的に消費されているコンテンツとの共通点も、脳科学的に分析すれば興味深い知見をわれわれに与えてくれそうである。このような研究が行われていけば、コンテンツ消費に関わる偏見の改善につながるであろう。その際のキーワードがホスピタリティであり、われわれが他者に対してホスピタリティを実行できるかがこれからの課題となろう。このホスピタリティこそ、金銭的な見返りを求めない他者のための行動であり、他者との相互関係性の構築になくなくてはならないものである。

6 補論

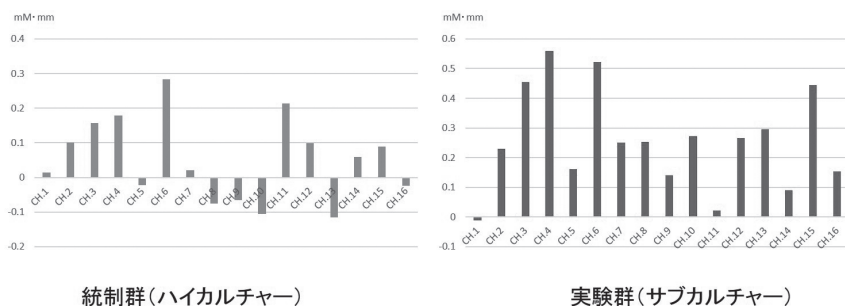
本論文は、サブカルチャーとハイカルチャーについての区別をいわゆる芸術的価値の有無という点で行っている。この点について、補論という形で議論を付け加えたい。この実験研究のベースになっている実験そのものは、牧・藤森・中込の共同で行ったニューロ・エコノミクス実験である。なぜ、筆者はいまさら過去の実験で得られた結果を再分析しようと思ったのか。それは、筆者が青山学院大学大学院在学中に中込正樹先生に師事していたとき、そして教員として独り立ちしてからも、興味深い実験に多数携わることができた。その過

程で、筆者が博士論文執筆用として実験主催者となりタスクを組み立て、実験の実施および分析、そしてファースト・オーサーとして論文執筆まで行うことを許された。中込先生と藤森氏はタスクデザインや実験結果の解釈などで議論に加わってくださり、共著論文として本論文の議論のもとになっている論文をまとめ上げることができた（牧・藤森・中込，2013）。

すでに分かるように、本論文でまとめた実験内容から当時行ったタスクの複雑さが理解できよう。実験できる機会が限られていたのと、筆者が考えていた理論モデルに整合するようにタスクをデザインしたためであった。そのため、実験結果の検討も一側面からの分析に留まってしまっていたという反省がある。

この実験には、先の論文で分析対象にしなかった部分に重要な意味が含まれている可能性がある。それは、ボタンを押すという行動そのものは変わらなかったが、ボタンを押すという意思決定やその後の行動が、タスクAとタスクBとでは本質的に異なる可能性があるという実験結果のさらに先についてである。つまり、他者からの評価を受けた際（共感されたか、されなかったかという場面）の脳血流の変化に議論の余地はないであろうか。厳密には、この実験においては被験者ごとに共感されたかどうかランダムで決定されているため、タスクAで共感されたその後の意思決定がどのようであったか、タスクBにおいてはどうかであったかという点は検討することができない。しかし、幸いなことにこの実験における被験者はタスクの違いに関係なく情報発信するという意思決定を行っている。つまり、他者から共感されたかどうかという有無にかかわらず、情報発信したというのであればその次の画面における脳の動きに変化があるはずである。この点について補論ながら追加的に検討したい。

分析の方法は前述の手順と同じである。情報発信した場合の結果が表示された後、被験者は再度別の画像の良いところを考えてもらうように指示がされる。この指示文は7秒ほど表示されるので、被験者6人分のデータをタスクA、Bそれぞれ加算平均し、当該区間のオキシ・ヘモグロビンの濃度長変化に



出所：筆者作成

図4 実験群と統制群におけるサンプリングしたデータの平均値の差(意思決定後の試行)

関するデータをランダムサンプリングした。なお、採取するデータ数は40で2回目および3回目の試行から採取し、これらの平均値の差をt検定によって有意であるか検討した。

図4は、無作為抽出した各試行のオキシ・ヘモグロビンの濃度長変化をグラフにしたものである。実験群であるタスクBの方が、情報発信後に前頭葉が活性化したまま次の試行に進んでいることが分かる。統制群であるタスクAでも前頭葉の一部において活性化は認められるが、タスクBと比べるとその違いが明らかである。このタスク間の平均値の差も、計測した16チャンネルにおいて統計的に有意であった($P < 0.05$)。

この結果から、被験者は自己の価値観が理解された後に、さらに他者にその価値観を広めようとして失敗したとしても好意的に捉えて次の行動を決定している可能性が示唆される。統制群の前頭葉全体の平均値が0.0505、実験群の前頭葉全体の平均値が0.2564であった(単位はいずれも $\text{mM} \cdot \text{mm}$)。つまり、前頭葉全体が活性化し、社会脳と関連している前頭葉眼窩野付近(CH.2、CH.6、CH.12、CH.15)も統制群よりも実験群の方が高くなっている。追加的な分析により、タスクBでは被験者が情報発信した意図とその後の行動がタスクAと

は大きく異なることが明らかになった。われわれは、この点からも本論文で議論したホスピタリティを通じた異なる価値観の許容について、検討をしていかななくてはならないであろう。さまざまな価値観で溢れた現代社会であるからこそ、人々は他者から自己の価値観が認められたことに対して喜びを感じるのであって、それをさらに別の人たちにも認めてもらいたいと考えるのはごく自然なことである。そのような、誰かに認められる一方で誰かを認めているという関係性で構築される社会は、多くのこだわりや価値観で溢れる一見するとカオスであるように感じる。しかし、ホスピタリティが人々を繋ぎ合い、人間同士の結びつきによって生み出されるハピネスがその社会には息づいているかもしれない。日本の経済のみならず、世界経済にも蔓延する閉塞感を打開するための方法は、意外に簡単なことを実践することなのかもしれない。その理論的根拠の一端を、この実験では示すことができたであろう。

7 謝辞にかえて

最後になったが、去る2018年3月31日にコンテンツ文化史学会会長であった吉田正高先生（東北芸術工科大学教授）が48歳の若さでこの世を去られた。亡くなられる数時間前まで、Twitterでアニメ（筆者も放送当時視聴していた「宇宙のステルヴィア」（2003）について）の話を呟いておられたので、吉田先生の訃報を知っても全く実感が湧かなかった。個人的に特段親しくお付き合いさせていただいた先生ではないのだが、筆者の研究に影響を与えてくださったお1人である。コンテンツ文化史学会は求心力のあった会長の逝去により学会運営が滞っていたが、ようやく元の落ち着きを取り戻しつつある。そのような状況も鑑みて、この機会にこの場を借りて吉田先生との思い出を振り返り感謝の気持ちを述べたい。

筆者が大学院生（当時D1）であったときの夏休みも後半戦に入る8月下旬、コンテンツ文化史学会の2011年大会の大会テーマが「オタク・ファン・マニ

ア」ということをたまたまインターネットで目にした。すでに大会エントリー締め切りの3日前であったのだが、気が付いたら即座に学会の門を叩いていた。翌日には学会費を支払い、その日のうちに予稿論文も事務局へメールで送った。筆が速い性格で良かったと心から感謝しつつ、ふと事務局の所在を見ると、小さい学会によくある大学の個人研究室が事務局であった。コンテンツ文化史学会の研究の範囲に「経済学」も含まれると学会ホームページに記載があったのも、入会を希望した理由の1つであった。

普段はあまり緊張をしない性格なのだが、その時の学会発表はとても緊張した。それまで、筆者は独学でオタク文化を研究してきた。しかし、コンテンツ文化史学会のフロアの方々は皆その道の「プロ」である。果たして自身のオタク研究は正しいのだろうかと不安でいっぱいであった。発表は無事に終了して質疑応答もそつなくこなすことができた。その大会では多くのオーディエンスがいたので、質疑応答は非常に充実した時間であった。失礼かもしれないが、会員数を見れば非常に小さい学会であるが、学術レベルの高さを知ることができて、筆者の研究活動において中心的な学会の1つにしようと決めたのであった。残念だったのは、学問的知識の豊富さやその他さまざまなサブカルチャーに精通しておられる吉田先生と、その時にはお話をすることができなかったことである。発表当日に筆者の予定が詰まっており、途中で退席せざるを得なかったことが誠に悔やまれる。

ターニングポイントであったのは、筆者がコンテンツ文化史学会での2回目の発表の時(当時D2)である。若手発表会(若手の定義は各々の自由というおおらかさ)という趣旨で報告者を募っていた。筆者もちろん研究報告をしたいと思いすぐに申し込みを行い、報告資料の作成を行った。この発表会では予稿論文が必要なかったので、報告の負担も少なかった。

報告内容はコンテンツ文化における経済学的意義を理論的に述べたのであるが、ある理論経済学がご専門の先生が筆者の発表に非常に厳しいコメントを下さった。実は発表に際して学会の事務方にミスがあり、筆者の発表は査読

を通過していたのだが査読通過の連絡がなく、発表日の6日前に事務から連絡があった。発表を取り下げるという選択も打診されたが、怖いもの知らずの筆者は発表を取り下げるという選択をせずに、学会報告の準備に打ち込んだ。あらかじめ報告の準備が終わっていたのも後押しとなった。

急遽報告者が増えたということもあり、筆者は1番目の報告者であった。発表当日は準備不足というわけではなかったが、前述の先生からかなり細かい点を指摘された。筆者もその質問の1つひとつに丁寧に答え、取りまとめ役の吉田先生に「そろそろ違うオーディエンスの先生からの質問に移ってほしい」という目配せをした。すると吉田先生は、「面白い！これぞ学会だ。バチバチ（プロレスラーの故星野勘太郎氏が、新日本プロレス低迷期に盛り上げ役としてやっていた魔界倶楽部総裁としての名フレーズ「ビッシビシ」に似たイントネーションだったと記憶）やってみましょう！」と他の先生方からの質問よりも、件の先生とのやり取りを優先されたのである。数分钟的な議論を経て、最後には効用関数が現実是否存在するかどうかという議論に発展し、続きは懇親会の席でということになり筆者の報告は終了した。あまりにも殺伐とした雰囲気であったのであろうか。2人目の報告者が雰囲気にのまれて言葉が出なくなってしまったのは、今から思うと笑い話である。筆者としても学会の怖さを痛感した出来事であった。非常にショックを受けたのと同時に、あの先生にリベンジをしたいという気持ちに駆られたことを昨日のこのように覚えている。

実はこの話には続きがある。この若手発表会はもともと「学会の怖さ、研究の難しさと厳しさ」を若手に示すという意味合いがあったそうである。コンテンツ研究は身近なテーマであるため、多くの学部生や大学院生たちなどがさまざまな視点から研究を進めているが、理論的あるいは学術的レベルが不十分なものも多数ある。そのような現状に対して、学問的な厳しさを示すという教育的意義があったというのである。実際に他の報告者にも厳しい質問が連続し、若手発表会後にコンテンツ文化史学会での活動をしなくなった方も多数いた。そのときに同じように厳しい質問をされつつも、その苦勞を分かち合った

同年代の先生とは未だに親交がある。もしかすると、それが吉田先生のねらいだったのかもしれない。懇親会では件の先生は別の席に居られ、筆者は吉田先生、吉田先生と古くから親交がある玉井建也先生、前述の現在でも親交のある山中智省先生とお酒を酌み交わした。その際若手発表会の意図を説明されたのだが、吉田先生は山中先生と筆者の発表を大変褒めてくださり、後は楽しくと言わんばかりにアニメやサブカルチャーの話で盛り上がった。ちなみに筆者に厳しい質問をされた先生は、筆者の研究を高く評価しつつ、その研究をする上での理論的素養があるのかどうか確かめていたそうである。その後の研究大会(2014年大会)で発表をした際、筆者はこの先生からの質問に答えられるように万全の準備をしていたが(経済学的内容が中心であったため)、当の先生は寝坊されて午後からの参加であった。ご挨拶に伺った際に「相変わらず尖った研究をしているね。君にはもう突っかからないよ。きちんと研究しているし、ガッツもあるからこの調子でがんばってね。今日はこの人の発表に厳しく突っ込むからね。」とお話された。その厳しく突っ込まれた方は、その後学会でお会いすることがなくなった。

さて、話を戻そう。若手発表会の懇親会の席で、私はお酒の勢いで吉田先生に1つお願いをしてしまった。それは、次回この学会で筆者が発表する際には、報告順を後ろにして欲しいという事であった。午後からの報告の方がオーディエンスも多く、活発な議論になっていたからである。吉田先生もにこやかに要望を聞き入れてくださった。しかし、その年の年末に行われた2012年大会での報告順も、なぜか1番だった。そのことを休憩の際に吉田先生にお尋ねしたら、「牧さんの研究は質が高いから、トップバッター向きなんだよ。その学会のレベルを表すのは、トップバッターの研究が一番分かりやすいんだ。光栄なことだと思って欲しいなあ。」と答えてくださった。本当かどうか怪しい部分もあるが、嫌な気持ちはしなかった。

その次にコンテンツ文化史学会で筆者が報告したとき、この学会は些細なことで炎上騒ぎになっていた。2014年大会における予稿集の表紙が不適切であ

ることがSNSで話題となり、さまざまな揚げ足を取られる事態になった。そのような中で、筆者は本論文の基礎となる部分の報告を行った。報告順はやはりトップバッターであった。従来の経済理論と比較しつつ、コンテンツを通じたホスピタリティの役割を実験で得られたデータから議論するというアカデミックな内容であった。それに加えてオーディエンスもいつものように少なく、報告終了後に吉田先生がフロアからの質問を募った際には、誰からも手が挙がらなかった。何とも言えない空気、そして「だから最初の報告者にしないで欲しいと言ったのだ」、という表情が出てしまっていたと思う。そのとき議論の口火を切って下さったのが、吉田先生であった。吉田先生のご専門は、近代日本文学やサブカルチャー論で経済学は門外漢であった。しかし、的確に本質を突いた質問を次々に投げかけてくださり、その質問に答えていくうちに徐々に質問の手が挙がった。そして、最後に吉田先生から「牧さんは経済学をどうしたいの？」と質問され、「経済学はわれわれ人間を研究する学問であるはずで、そのための研究をコンテンツやサブカルチャーを中心に理論的な研究をしたい」と答えた。すると吉田先生は、新しいおもちゃを買って貰った子どものような笑顔で、「経済学って大学で勉強したけど、面白くなかったなあ。牧さんに教わったら経済学は絶対に楽しいよね。教われる学生さんがうらやましいなあ。」と仰ってくださった。これが、吉田先生と筆者との最期の会話となってしまった。懇親会でもお話する機会があったのだが、吉田先生の周りでは人で溢れていて筆者は別の先生と楽しくお話をしたためである。

筆者と吉田先生とのお付き合いはほんの短い時間であって、直接議論をしたことも数えるほどであったが、先生から頂戴したお言葉には日々支えられている。先生のおかげで、すでに行った実験結果を別の視点から分析し直し、論文としてまとめ上げることができた。吉田先生が面白いと思ってくださるかどうかは甚だ不安であるが、これからは筆者の経済学とコンテンツに関する研究を見守って下さればと願っている。

【注】

- 1 多田 (2003)、友野 (2006)、比較的最近のものでは大垣・田中 (2014) などを参考にされると良い。
- 2 これらの問題は、河野・西條編 (2007)、アカロフ・クラントン著・山形・守岡訳 (2011)、ウェダンタム著・渡会訳 (2011) を参考にされたい。
- 3 この実験は、筆者が2011年にコンテンツ・文化史学会で発表させていただいた「オタク文化における共感という解釈について」と2012年に発表させていただいた「コンテンツ文化と記憶—限定合理性の経済学の観点から」の内容がベースになっている。学会発表の際、先生方からいただいたアドバイスが大きな糧となっている。ここに感謝申し上げたい。なお実験は、中込正樹先生と藤森裕美氏の多大な協力を得て行われた。心から感謝申し上げる。なお、本論文のベースになっているのは牧・藤森・中込 (2013) および牧 (2014、2016) の実験論文であるが、当該論文のファースト・オーサーである筆者が、データの再分析や再解釈に伴い大幅な加筆を行っている。そのため本論文における誤りはすべて筆者に帰す。
- 4 加えて、StrangmanらのfNIRSのオキシ・ヘモグロビンデータが、fMRIのBOLDデータとの相関があるという研究結果があるからである (Strangman et al.2002)。
- 5 ダマシオ著、田中訳 (2005) を参照されたい。

【参考文献】

- アカロフ、G.A.・クラントン、R.E. 著、山形浩生・守岡桜訳 (2011). 『アイデンティティ経済学』東洋経済新報社.
- 池上惇・植木浩・福原義春編 (1998). 『文化経済学』有斐閣ブックス.
- ウェダンタム、S. 著・渡会圭子訳 (2011). 『隠れた脳 好み、道徳、市場、集団を操る無意識の科学』インターシフト社.
- 大垣昌夫・田中沙織 (2014). 『行動経済学 伝統的経済学との統合による新しい経済学を目指す』有斐閣.
- 岡本健 (2013). 『n次創作観光 アニメ聖地巡礼／コンテンツツーリズム／観光社会学』北海道冒険芸術出版.
- 岡本健編 (2019). 『コンテンツツーリズム研究 [増補改訂版] アニメ・マンガ・ゲームと観光・文化・社会』福村出版.
- 河野勝・西條辰義編 (2007). 『社会科学の実験アプローチ』勁草書房.
- Strangman, G., Culver, J.P., Thompson, J. H., & Boas, D.A. (2002). A Quantitative Comparison of Simultaneous BOLD fMRI and NIRS Recordings During Functional Brain Activation. *Neuro Image*, vol. 211, 453-458.
- 多田洋介 (2003). 『行動経済学入門』日本経済新聞社.
- ダマシオ、A.R. 著、田中三彦訳 (2005). 『感じる脳情動と感情の脳科学よみがえるスピノザ』ダイヤモンド社.

- 友野典男 (2006). 『行動経済学 経済は「感情」で動いている』光文社.
- 中込正樹 (2008). 『経済学の新しい認知科学的基礎 行動経済学からエマーゲンティストの認知経済学へ』創文社.
- 開一夫・長谷川寿一編 (2009). 『ソーシャルブレインズ 自己と他者を認知する脳』東京大学出版会.
- 牧和生・藤森裕美・中込正樹 (2013). 「ホスピタリティへのニューロ・エコノミクスアプローチ—おもてなし概念を超えた他者理解としてのホスピタリティ像の確立—」『青山経済論集』65 (1), 1-35.
- 牧和生 (2014). 「サブカルチャーにおけるダイナミズムとホスピタリティ」青山学院大学 (博士論文), 1-264.
- 牧和生 (2016). 「光トポグラフィーを用いた脳科学的研究の文化経済学への応用—ホスピタリティに着目して—」『文化経済学』13 (1), 25-35.